PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 4, tirsdag 28. februar 1989

Redaksjonelt

Det fjerde nummeret av PHOBOS bør være en bekreftelse på at det faktisk kan la seg gjøre å få ut et slikt blad etter planen. Fire nr. på et par måneder er slett ikke verst, synes vi i redaksjonen selv. Forsåvidt er det også gledelig at det etterhvert har dukket opp ikke så lite innsendt stoff. Det er meget positivt at folk som ikke er med i redaksjonen, gidder å sende inn materiale, Dog vil vi få nevne at den typen krangling/kjefting som en av bidragsyterne (gjett hvilken!) kaster seg ut i, sjelden fører noe godt med seg. Det representerer en klar eskalering av usaklighetsnivået, og vil så igjen åpne for arge motinnlegg osv. Slik krangel har et visst underholdningsnivå for utenforstående, men faller lett ned på det rent skjellsordmessige "ædda-bædda"-nivået. Vi får nøye oss med å slå fast at innlegget står for hr. Garnåsjordets egen regning... Ellers vil vi få minne om at det nå foreligger et nytt program for arrangementer på møtene (se siste side). Innen neste nummer er ute, vil dataspill-aftenen og Paranoia-turneringen ha funnet sted. Vi oppfordrer folk til å slutte opp om begge deler. Og senere utover kan vi jo by på en rekke godbiter, bl.a. en turnering i mai som vi av gode grunner holder hemmelig inntil videre...

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™

PHOBOS har nå endelig fått vite hvem som vant ARES-turneringen i AD&D. Vinnerlaget var (i omvendt alfabetisk rekkefølge):

Tobias Vigmostad
Eirik Moen
Torstein Koch
Tommy Hammer
Olav Bendiksby

PHOBOS gratulerer!



Merkedager 28. februar

Onsdag 28. februar 1940

Chamberlain krever økning i hjemmeproduksjonen av matvarer. Den engelske tonnasje skal brukes til å føre hjem varer som er nødvendige for å vinne krigen.

Onsdag 28. februar 1940

Man mener at russerne nå har 400 000 soldater på Det karelske nes og at ca. halvparten står umiddelbart foran Viborg. Russerne angriper i tette formasjoner. Hver kilometer de rykker fram, koster dem store tap, men det er stadig nye regimenter til å fylle hullene med. De finske stillinger blir utsatt for en voldsom styrkeprøve. Russernes mål synes å være å ta Viborg så fort som mulig uten hensyn til hva det koster. Framrykningen mot byen går langs østbredden av Viborgbukta og samtidig over isen i skjærgården.

Kampfronten på Det karelske nes 9. mars 1940.

Kampfronten fra slutten av desember 1939 til det russiske storangrep begynner 1. februar 1940.

+ + + + + + Riksgrensen inntil vinterkrigen.

Lørdag 28. februar 1942

Russerne fortsetter framrykningen på hele fronten fra Leningrad til Asovhavet. Det kjempes fremdeles forbitret ved Staraja Russa, hvor tyskerne prøver å redde den omringede 16. armè. Forsøkene er hittil mislykkes. Russerne regner med at 80 000 mann er omringet i dette område.

Lørdag 28. februar 1942

Sør-Varanger angrepet.

Mandag 28. februar 1944

Spenningen omkring Finnland stiger. Den amerikanske presse frykter for at Stalin vil berede Finnland en hard fred. Hvis forhandlingene fører til et resultat som er i strid med Atlanterhavserklæringens ånd, vil dette bekrefte inntrykket av at Russland vil gå sine egne veier, selv om det derved tillintetgjør ethvert håp om samarbeid etter krigen.

Onsdag 28. februar 1945

Goebbels sier i en tale:
"Den alminnelige krigssituasjon er plutselig forandret til vår ugunst. Vår stilling er spent til det ytterste, men den er dog ikke utsiktsløs. Vi kan konstatere at den ulykke som er brutt inn over oss, visselig er meget smertelig, men dog ikke innebærer at seieren må oppgis og riket dermed oppløses og det tyske folk biologisk utslettes. Vi har bygd opp en ny forsvarslinje i øst, som for øyeblikket og for kommende operasjoner bare har improvisert karakter. Det er klart at vi skal og må gjenerobre de områder som vi har tapt. Som så ofte før under denne krig jubler våre fiender for tidlig når de tror at det er lykkes dem å knekke det tyske rikes ryggrad. Men selv om situasjonen er alvorlig, er det ting som gir begrunnet håp om en endelig tysk seier: Står det da bedre til i fiendeleiren? Slett ikke. Sovjet-Samveldet beregner selv sine totaltap til over 15 millioner, og Amerika har allerede hatt dobbelt så store tap o denne krig som i den forrige. Det lønner seg knapt å nevne Storbritannia i denne sammenheng. Det har selv gitt tapt. Det har ikke lenger noe krigsmål og vil etter krigens slutt komme til å stå overfor et jordksred på det sosiale og økonomiske område."
De allierte står nå bare 10 km vest for Köln. Syd for Trier er andre tropper gått over Saar, hvor de har opprettet et brohode. I Øst-Pommern erobrer russiske tropper Neustettin. Det kjempes fremdeles i Breslau.

Trond Jansen

Stormaktenes sjøstridskrefter ved krigsutbruddet 1939.
(For Japan og Sovjet-Samveldet er oppgavene fra våren 1938.)

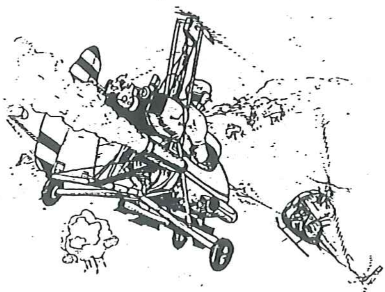
	England	Frankrike	Tyskland	Italia	U.S.A.	Sovjet-Samveldet	Japan
Slagskip og slagkryssere:							
a) i tjeneste	15	6	7[1])	4	15	3	10
b) under bygging	7	5	3	4	6	3	0
Hangarfartøyer:							
a) i tjeneste	9	2	0	0	4	0	5
b) under bygging	5	2	2	0	3	1	1
Kryssere:							
a) i tjeneste	61	18	6	22	31	6	39
b) under bygging	22	3	9	0	10	7	2
Jagere:							
a) i tjeneste	171	70	36	122	217[2])	38	105
b) under bygging	29	19	12	27	42	8	6
Ubåter:							
a) i tjeneste	60	76	43[3])	105	87	164	57
b) under bygging	13	22	28	24	19	34	3

[1]) Tyskland hadde bare 2 slagskip i klasse med de andre stormakters («Gneisenau» og «Scharnhorst» — se s. 552).
[2]) Heri medregnet de eldre jagere i opplag som skrev seg fra forrige krig
[3]) En britisk oppgave regner med 57 tyske ubåter

YOU ONLY LIVE TWICE

Som en del av James Bond-opplæringen ble modulen "You Only Live Twice" spilt tirsdag 14. februar. Denne gang gikk oppdraget ut på å lokalisere et dødelig virus ombord i en forsvunnet sovjetisk romferge. De tapre rekruttene som ble sendt til Japan for å finne romfergen var Sheila Dye (Helge Nesøen), Glenn Quelle (Rune Mortensen) og Kevin MacLine (Patrik Sahlstrøm). Lesere med god hukommelse vil huske at Sheila Dye var en av rekruttene som ferierte på Jamaica dengang da Dr. Julius No iverksatte sin onde plan.

Denne gang ble det ikke så mye ferie. Spilleder sørget for å kvele alle forsøk på tåpeligheter i fødselen. Det gjelder f.eks. Quelle som ønsket å gå rundt med seks sverd - 3 Katana og 3 Wakizashi - under dressjakken, Dye som ønsket å oppsøke et havnekontor, og MacLine som led av den klassiske rookie-telefonkatalog-avhengigheten. Spillerne imponerte faktisk spilleder da de i fin stil vant tre slåsskamper, utførte to innbrudd, kjørte fra forfølgerne i en biljakt og for øvrig fant alle essensielle spor på rekordtid.



Sheila Dye i aksjon.

Høydepunktet kom da Sheila Dye i Q's stolthet Wallis WA-116 Agile Autogyro ("Little Nellie") skjøt ned hele fem fiendlige helikoptere og sørget for at ytterligere tre også ble ødelagt. Dessverre skulle det vise seg at høydepunktet også ble vendepunktet.

Dye og MacLine sendte Quelle for å undersøke nedgangen til skurkenes underjordiske hovedkvarter, og det resulterte i at Quelle falt ned og ble tatt til fange.



Quelle blir torturert.

Superskurken i dette scenarioet var ingen ringere enn M.I.6's erkefiende; TAROT-lederen Karl Ferenc Skorpios, og han er som kjent svært dyktig i tortur. Heldigvis for Quelle ble torturen overlatt til Skorpios' sadistiske og ikke fullt så dyktige henchman Kushido. Likevel røpet Quelle nesten alt.

Etter litt nøling bestemte så Dye og MacLine seg for å prøve å snike seg inn. Med minimale, for ikke å si manglende, ferdigheter i Mountaineering og Stealth måtte det gå galt. De ble raskt oppdaget og tatt til fange.

Som vanlig i Bond-scenarioer hvor spillere blir fanget ble de konfrontert med superskurken, altså Skorpios. Han skrøt - som vanlig - av sin egen og TAROTs suksess, berømmet - som vanlig - spillerne for sin imponerende innsats, og fortalte dem - som vanlig - at de dessverre måtte dø.



Skorpios, Kushido og Skorpios' kjære greyhound.

Den følgende slåsskampen burde ha vært lett match for spillerne, men trioen Dye, Quelle og MacLine er nok den minst slagkraftige gruppen rookies M.I.6 noensinne har sendt ut i verden. Dye kunne verken Fire Combat eller Hand-To-Hand Combat, MacLine hadde speed 1, og både Quelle og MacLine var uten hero points. Dye klarte på en mirakuløs måte (hero points og flaks) å flykte i en stjålet miniubåt, mens Quelle og MacLine ble kastet ut i Skorpios piraja-dam av vakter som bare hadde 12 i primary chance i Hand-To-Hand combat. Dessverre hadde verken Quelle eller MacLine Diving som skill, og de endte sine dager som renspiste skjeletter.

Tragedien var fullkommen da viruset kort tid etter ble sluppet fri. Fisken i havet utenfor Japan døde, noen tusen japanere døde før man fant fram til en vaksine, russerne avslørte at deres forskning bygde på engelske forskningsresultater (dette var årsaken til M.I.6's engasjement), og Japan brøt de diplomatiske forbindelsene med England. M vurderer nå om Dye skal overføres til en skrivebordsjobb, selv om hun bare har 18 fame points.

Jon Venbakken

Shōgun®

Shogun-turneringen ble avholdt etter planen tirsdag 21. februar. Det deltok 15 personer, og hvis klubbens eget Shogun-spill hadde vært i en bedre forfatning ville det nok ha vært bortimot 20 deltakere. Det ble spilt innledende runde og finale. Reglene var enkle. Den som hadde igjen flest daimyoer ved spilletidens utløp vant. Ved likhet (og det var det som regel) vant den med flest provinser. Resultatlisten etter innledende runde fremkom ved at bordvinnerne fikk de tre første plassene, og de ble rangert etter daimyoer og provinser. Så kom bordtoerne, osv. Spillerne ble så spurt fra toppen og nedover om de ønsket å delta i finalen. De første fem som meldte seg spilte finale om de fem første plassene på den endelige resultatlisten, mens de spillerne som ikke kom til finalen beholdt sine relative plasseringer og besatte plassene fra nummer seks og nedover. Den endelige resultatlisten ble slik:

Plass	Navn	Innl/Fin	Plass	Daimyoer	Provinser
1	Trond-Arild Elvan	F	1	3	19
2	Frode T. Lindblom	F	2	3	18
3	Tobias Vigmostad	F	3	3	13
4	Fredrik Ørlyng	F	4	3	12
5	S. H. Hiller	F	5	2	4
6	Erik Johannessen	I	1	3	20
7	Tommy Hammer	I	2	2	18
8	Ole L. Western	I	3	3	14
9	Ole Brum	I	3	1	14
10	Erik Andersen	I	4	3	13
11	Bo Yngvar Eriksen	I	4	3	12
12	Andreas Ørlyng	I	4	1	6
13	Rune Mortensen	I	5	3	6
14	Erlend Miller	I	5	0	0
14	Tor Inge Solberg	I	5	0	0

Trond-Arild Elvan var for øvrig best også i den innledende runden, så vi kan jo håpe på at vi fikk riktig vinner selv om man bare kunne spille noen få trekk på grunn av den korte spilletiden! Det hele ble temmelig hektisk, så med mindre ønsket blant medlemmene er sterkt, blir det nok lenge til neste gang klubben avholder en Shogun-turnering på en vanlig tirsdag. Men det gjør vel ikke noe for de som oppnådde en høy plassering på resultatlisten - da kan de jo smykke seg med tittelen "Shogun-ekspert" desto lenger...

Jon Venbakken



ARES referat fra styremøte 16/2 1989

Inngangspenger/medlemsavgift går greit. Gjennomsnittlig inntak av inngangspenger pr. møte i januar/februar: 148,-. Pr. dags dato 44 medlemmer.

VASKING
Har gått greit så langt; systemet vil fortsette inntil videre som det er.

PHOBOS
Nr. 2-3 kopiert og delt ut - opplegget ser ut til å fungere greit. Fortsetter som før inntil videre - skaff gjerne stoff fra medlemmene.

PROGRAM 2. KVARTAL 1989
28/3: Opplæring OGRE.
11/4: Kremlin-turnering.
25/4: Opplæring CIVILIZATION.
9/5: H-turnering
30/5: Opplæring AD&D.
Lørdagsmøte: 8/4 (alternativ hvis opptatt 15 & 24)

ARCON-møte avholdt (se referat i PHOBOS 3); komité oppnevnt - den har ikke hatt sitt første møte ennå.

Til nytt styremedlem ble valgt Øystein Arnesen

JHB

HVORDAN VINNE KREMLIN

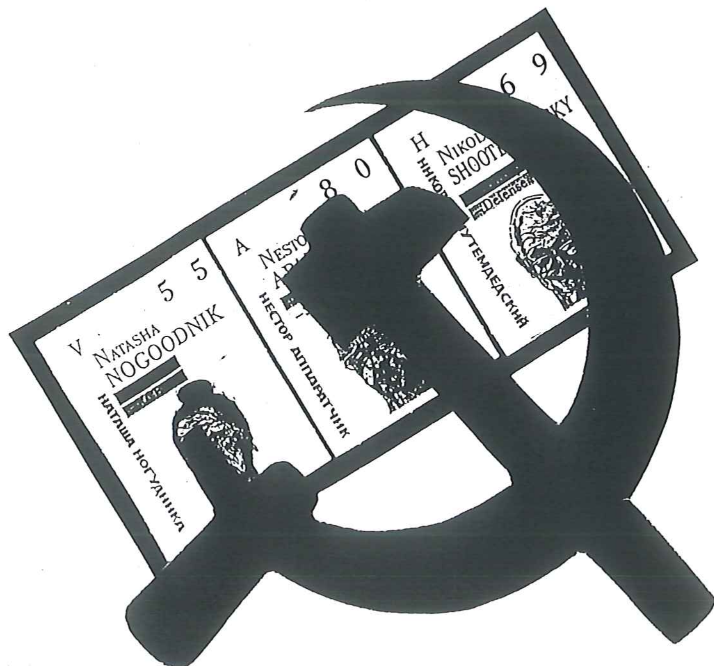
Denne uken skal du få vite hvordan du vinner spillet "Kremlin". Kremlin er ikke særlig spennende hvis det deltar mindre enn seks spillere, så jeg forutsetter seks spillere. Du bør da følge disse rådene:

1) Kast ikke bort poengene dine! Kremlin er et spill med uvanlig mye tilfeldigheter og flaks. Det betyr at du må være ekstra påpasselig der du virkelig har en mulighet til å påvirke spillet. Og det har du når det gjelder poeng-allokering. Du må sørge for at du virkelig får kontrollen over de personene du setter poeng på. Hold deg derfor unna de personene som er øverst i maktstrukturen og de aller yngste personene. Hvis du har lyst til å gamble på noen de høyest rangerte personene, så bruk lave poengverdier til det.

2) Ikke vis hvem du har satt poeng på. Hvis du tror at du har flest poeng på partisjefen, viser du dem rett før han skal vinke første gang. For øvrig bør du ikke vise fram noen poeng i det hele tatt, med mindre du tror at poengene du viser vil gjøre at du vinner spillet i løpet av én eller to runder. Det er gøy å purge og å etterforske for spionasje, men husk at hvis du viser poeng på KGB- eller forsvarssjefen vil ingen andre spillere velge dem som partisjef. Du må ikke misforstå dette rådet - du skal selvsagt arbeide for å få dine lojale menn oppover i systemet. Du må bare ikke vise at du kontrollerer dem!!!

3) Spar kortene dine til krisesituasjoner. Kortene dine er ditt "hemmelige våpen" som du skal bruke når du virkelig trenger det, dvs. for selv å få vinket eller for å hindre en annen i å få vinket for tredje gang.

Jon Venbakken



GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 1: Opprinnelsen

Det er ingen som er med i Ares som kjenner til spillaktivitet når det gjelder "vår" type spill (simuleringsspill) i Norge fra noe særlig tidligere enn omkring 1970. Leif Arne *Furevik* har vel æren av å være den vi vet om som begynte med denne hobbyen aller først. Selv om han ikke er aktiv idag, har han fortsatt kontakt med spillmiljøet, og kanskje kan vi komme tilbake til ham mer detaljert senere. På midten av 70-tallet var det ihvertfall noen få enkeltpersoner eller grupper som spilte simuleringsspill i Norge: En gjeng kamerater med tilknytning til Studentersamfundets Regi (i Oslo), inkluderte bl.a. folk som *Arne Løkketangen, Geir Aaslid, Dag Tønnesen* og *Knut Aarvig*. Høsten 1976 klarte Furevik å få igang en spill-interessegruppe i Studentenes Science Fiction Forening, Aniara, og fra den gruppen kommer bl.a. folk som *Trond Jansen* og *Johannes H. Berg*. Aniara-spillgruppen ble raskt nokså aktiv, og ganske mange av Aniaras (på det tidspunkt) under halvt hundre medlemmer var innom gruppen - det er naturlig å nevne folk som Øivind Berntzen (senere Armann) og Gunnar Norby samt ikke minst Bjørn *Vermo*. Mens Aniara-folkene spilte privat, oftest hjemme hos Trond Jansen eller Johannes Berg, holdt etterhvert Regi-gruppen faste spillkvelder ën gang i uken i Regis kontor- og festlokale i *Uranienborgveien 11* (eller U 11, som man vanligvis kaller stedet; en bygård som i mange år var eid av og ble brukt av Studentersamfundet med tilhørende grupperinger).

Da Gunnar Norby tilfeldigvis kom i kontakt med Arne Løkketangen under et møte i Fysikkforeningen våren 1979, kom disse to miljøene i kontakt med hverandre, og kjernen til det som skulle bli Ares ble dannet. Spillgruppen til Aniara begynte å vanke på de faste møtene i U 11; såvidt erindres var det først onsdager, senere torsdager som var fast ukedag. De støvete, men ganske koselige lokalene til Regi var ganske greie for opptil tolv-femten stykker, men ble det flere deltagere enn dette, kunne det være visse vanskeligheter. Det ene, store rommet mot gaten der man alltid satte seg først var utformet som en mellomting mellom forsoffen dagligstue og pub (med bardisk). Videre innover fantes det en labyrint av ganger og mindre rom, og noen av dem ble også brukt, særlig til rollespill-grupper etterhvert. På mange av disse stedene var veggene prydet av Regis store og omfattende samling med skilt, som var mer eller mindre stjålet fra de underligste steder. Og i et av utstillingsvinduene sto lenge Regi-løven; en skikkelig hanløve som i sin tid nok hadde vært et utstoppet prakt-eksemplar, men etterhvert var blitt nokså møllspist. Lokale legender ville ha det til at løven var blitt skutt i Norge; den skulle ha rømt fra et sirkus en gang i en fjern mellomkrigstid... Dessuten befant det seg en kanon i lokalet; til tross for sitt 1800-talls utseende var den visstnok smidd til pryd eller salutt en gang etter krigen, rundt et originalt løp fra en tysk luftvernkanon. I hvert fall kanonen, om enn ikke løven, er visstnok nå bortsatt på Chateau Neuf. For DNS måtte etterhvert gi slipp på U 11; men da hadde vi alt en god stund vært ute av de trivelige lokalene i Uranienborgveien.

Det hadde seg jo alik at flertallet Regi-folk slett ikke så med blide øyne på de tvilsomme spillaktivitetene, og når antallet aktive omkring 1980 steg merkbart (bl.a. dukket Arne Løkketangens yngre bror *Edvard, Jonny Axelsson, Egil Stenseth* m.fl. opp) ble det etterhvert uholdbart å fortsette - Regi sa nei. En stund tidligere hadde vi været en fare for at nettopp noe sånt skulle skje, og i mai 1981 hadde den kombinerte spillgruppen formelt opprettet en egen forening; ARES ble født. Det konstituerende møtet var foretatt i lokalene som hadde tilhørt restaurant Tørtberg i Chateau Neuf (restauranten hadde vært så dum å få skjenkebevillingen sin inndratt) og som da sto tomme. Vi hadde et lønnlig håp om å kunne bruke disse lokalene, hvis Regi satte seg på bakbena m.h.t. U 11. Dette ble det ikke noe av; lokalet var heller ikke godt egnet, og er nå igjen restaurant under navnet Lille Frøen, så vidt jeg vet. Jeg vil forøvrig få understreke at alt dette som til nå er omtalt, i stor utstrekning bygger på ting som kan rekonstrureres bedre. Min hukommelse er langt fra feilfri, og andre kilder kan sikkert oppspores. Bla. ville det være særdeles interessant om noen kan skaffe fotos etc. fra U 11-perioden, som absolutt er dårlig dokumentert. Uansett er det ihvertfall klart at siste spillsesjon i U 11 var en gang i august/september 1981, og at et nytt kapittel i foreningens historie dermed ble innledet.

- Johannes H. Berg

HETS

I forrige nummer av Phobos kunne man på forsiden lese utdrag fra en kommende rollespillbok. Utdraget ble oppfattet som en fornærmelse av ett av ARES' medlemmer, og vedkommende ønsket å få artikkelen under på trykk. Under sterk tvil godtok redaksjonen det. Vi registrerer imidlertid at artikkelen er en klar eskalering av striden, og vi forbeholder oss retten til å avbryte "debatten" hvis partene ønsker å ta i bruk enda sterkere midler i senere nummer av Phobos.

Redaksjonen

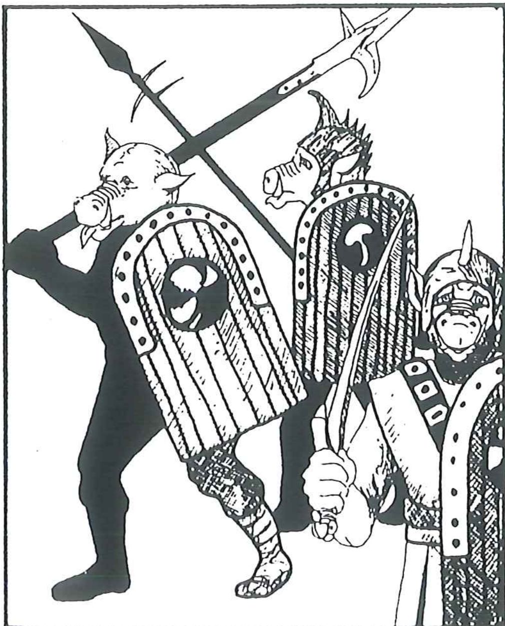
ECOLOGY OF "THE MONSTER"

Monsteret jeg skal ta for meg er en Gaaslid, dette monsteret er helt unikt, det holder til i et høl litt bortenfor Ditten-kvartalet.Det som gjør dette monsteret så spesielt avskyelig er bla. dets personlige vaner, det sies at en carrion crawler skulle være renslig hvis man sammenlignet.
Om Grøtlid sies det at det lever av og for spill, dette virker rart da monsteret bruker all sin tid på å lure penger fra mindreårige og andre vergeløse.
Og de gangene det selv spiller, ja da jukser det, Gaaslid har blitt knepet i juks siden det begynte i barnehagen(ryktene sier at det var i NORD NORGE ett sted). Etter barnehagen har det bare utviklet seg. Idag er det umulig å spille noe med det uten at det jukser, det er tilogmed observert juksende i empire.
Dette med juks er noe som skyldes dets sykelige trang til å vise at det er best og når evnene ikke strekker til...
Greslid og rollespill er et eget avsnitt man burde fordype seg i, også her kommer dessverre dets avskylige karakter frem idagen, noe som dessverre holder på å ødelegge en verden Gekelid deler med to kompetente spilledere.
Men hva er grunnen til at Fryktlid er blitt slik det har blitt ? Det er to hovedteorier. Den ene går ut på at det ble misbrukt(?) som barn, det at noen eller noe har nedverdiget seg til å berøre det, er helt ufattelig.
Den andre hovedteorien går ut på at det er oppveksten det er noe galt med. Det sies at det vokste opp i en låve litt utenfor Halden, der ble det oppdratt under harde kår.
Noen rykter vi plukket opp på Ares siste møte:

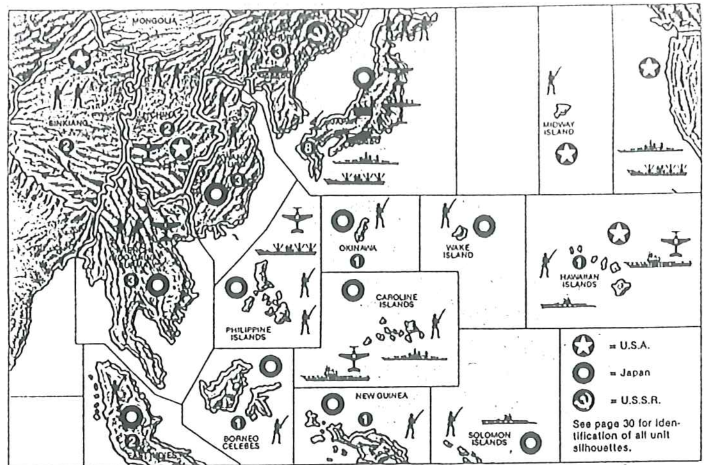
- Gaaslid er faktisk medlem av bondeungdomslaget, dette selvfølgelig bare for å få rabatt på kafistova.
- Vemmelid har faktisk ikke vegg til vegg teppe hjemme.
- Ryktene sier at Gaaslid sjekket opp en dame for noen månder siden det er vanskelig å si hva det betalte for det.

Dette var første del av en serie på tre artikler, i de neste artiklene skal jeg legge vekt på noen spesielt avskylige sider ved Gaaslid. 'spørsmålet "er Gaaslid barnelokker ?", man kan spekulere på hvilke motiver det hadde, da det spankulerte rundt på forige Ares møte med en pose sukkertøy.

Are



(Bildet er satt inn av redaksjonen.)



AXIS & ALLIES

****

Sist tirsdag (21/2) hadde vi en meget vellykket turneringskveld, der det ble spilt SHOGUN ved tre brett. Men selvfølgelig ble det også spilt AXIS & ALLIES, og det i stor stil. Det ble avviklet to fulle spill i løpet av kvelden, og de som var med var meget erfarne AXIS-spillere. Jeg skal ikke gå i detalj om dette, men etter å ha vært alliert i begge spillene må jeg få takke Trond J. for glimrende samarbeid under begge spill, Spesielt moro var det da jeg som russer tok Berlin fra Are, og utraderte ham fullstendig fra kartet.

WEAPONS DEVELOPMENT

Som de fleste sikkert har lagt merke til hvis de har spilt AXIS & ALLIES noe særlig, er det en veldig skjev effektivitet ved de forskjellige resultatene av Weapons Development. Jeg har forsøkt å finne ut noen saklige alternative resultater.

1: Alle skip får 1 mer i bevegelse, slik at ALLE skip flytter 3.
2: Der man har fabrikker med begrenset byggeantall, kan man bygge opptil dobbelt så mange enheter som det står oppført på kartet.
3: Resultatet av fighter development gjøres mer attraktivt ved at fightere får 4 i angrep og 5 i forsvar.

Evt. kan man begrense effekten av heavy bombers til f.eks. to terninger pr. enhet. Slik det er idag er dette resultatet litt for heAVY (ha-ha). De to øverste kan eventuelt byttes ut mot "Rockets" og "Su-

per Submariens", som igrunnen er to dårlige (kjedelige) resultater.

Skulle det være noen i klubben eller utenfor som har andre forbedringer av dette spillet så skriv straks inn til PHOBOS.

For en stund siden hadde vi en kveld hvor noen av klubbens garvede Axis-spillere fant opp en drøss med tilleggsregler - vi kan nevne garnisoneringer o.l. Dette kan du snakke nmed Trond om hvis du vil vite mer.

Øystein Arnesen

ARCON-KOMITEEN - en beriktigelse

Da vi i PHOBOS 3 omtalte oppstartingen av arbeidet med Arcon 5, kom vi i skade for å føre opp feil person i et av tilfellene: Det er Ragnar Nicolaysen og ikke Tobias Vigmostad som har meldt seg til komitéarbeid. Vi beklager forvekslingen (Tobias har også love å være med på forarbeide til kongressen), og regner med at vi skal bli bedre kjent med kongresskomitéen etterhvert. Og ellers består den altså av: Geir Aaslid, Johannes H. Berg, Are Garnåsjordet, Tore Stuedahl, Jon Venbakken og Øyvin Wormnæs.

ARES-PROGRAM MARS - MAI 1989

Tir	7.3	Dataspill-aften.
Tir	14.3	Paranoia-turn. Phobos.
Tir	21.3	Ordinær klubbkveld.
Tir	28.3	Ogre-oppl. Phobos.
Tir	4.4	Ordinær klubbkveld.
Lør	8.4 ?	Lørdagsmøte (kanskje)
Tir	11.4	Kremlin-turn. Phobos.
Tir	18.4	Ordinær klubbkveld.
Tir	25.4	Civiliz-oppl. Phobos.
Tir	2.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	9.5	Hemmelig turn. Phobos.
Tir	16.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	23.5	Phobos.
Tir	30.5	AD&D-oppl.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.

Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.

